



## Una heroína espectral: deconstrucción del trauma de *Alicia en el país de las maravillas* en el videojuego *Alice: Madness Returns*

**Pablo Andrés Castellanos Zuluaga**    
Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia

**Manuel Darío Palacio Muñoz**    
U. La Salle y Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia

**Marlon Villota Contreras**    
Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia

**Angie Paola Castellanos Zuluaga**    
Universidad EAN, Colombia

### Resumen

El presente artículo analiza el videojuego *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse 2011) como una lectura deconstructiva y transmedial de *Alicia en el país de las maravillas* (1865) de Lewis Carroll. A partir de la noción de deconstrucción propuesta por Jacques Derrida, se propone que el videojuego no adapta simplemente la obra original, sino que la somete a un proceso de reinterpretación crítica que revela sus tensiones latentes. El estudio muestra cómo el videojuego desestabiliza las categorías fundacionales del texto victoriano –lógica, identidad, infancia y realidad– para convertir el País de las Maravillas en un espacio psicológico marcado por el trauma, la memoria y la fragmentación del yo. Metodológicamente, el análisis combina una lectura deconstructiva del discurso narrativo con una aproximación transmedial que considera al videojuego como un dispositivo autónomo de producción de sentido. Se sostiene que, al trasladar el relato a un medio interactivo, la experiencia de juego reconfigura la estructura temporal, el rol del espectador y la naturaleza misma de la narración, transformando la fantasía en una exploración de los límites de la subjetividad.

**Palabras clave:** Alicia, trauma, deconstrucción, transmedia, heroína espectral, País de las Maravillas, Derrida, *Alice Madness Returns*.

### Historia del artículo/Article Info

**Recibido/Received**  
31 de octubre de 2025

**Aprobado/Accepted**  
5 de diciembre de 2025

**Publicado/Published online**  
23 de diciembre de 2025

#### Sobre los autores / About the authors

Pablo Andrés Castellanos Zuluaga: Líder del semillero interinstitucional de Filosofía y Videojuegos. Profesional en Filosofía.

Manuel Darío Palacio Muñoz: PhD en Filosofía. Profesor de Filosofía.

Marlon Villota Contreras: Integrante del semillero Filosofía y Videojuegos. Profesional en Filosofía.

Angie Paola Castellanos Zuluaga: Profesional en Lenguas Modernas.

**Citación/Citation:** Castellanos Zuluaga, Pablo Andrés, et al. "Una heroína espectral: deconstrucción del trauma de *Alicia en el país de las maravillas* en el videojuego *Alice: Madness Returns*". *La Palabra*, núm. 50, 2025, e20366. <https://doi.org/10.19053/uptc.01218530.n50.2025.20366>

# A Spectral Heroine: Deconstructing the Trauma of *Alice in Wonderland* in the Video Game *Alice: Madness Returns*

## Abstract

This article analyzes the video game *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011) as a deconstructive and transmedia reading of Lewis Carroll's *Alice's Adventures in Wonderland* (1865). Drawing on Jacques Derrida's notion of deconstruction, it argues that the video game does not merely adapt the original work but subjects it to a process of critical reinterpretation that reveals its latent tensions. The study shows how *Alice: Madness Returns* destabilizes the foundational categories of the Victorian text—logic, identity, childhood, and reality—to transform Wonderland into a psychological space marked by trauma, memory, and the fragmentation of the self. Methodologically, the analysis combines a deconstructive reading of the narrative discourse with a transmedia approach that considers the video game as an autonomous device for the production of meaning. It contends that, by translating the narrative into an interactive medium, the gameplay experience reconfigures temporal structure, the spectator's role, and the very nature of storytelling, turning fantasy into an exploration of the limits of subjectivity.

**Keywords:** Alice, trauma, deconstruction, transmedia, spectral hero, Wonderland, Derrida, *Alice Madness Returns*.

# Uma heroína espectral: desconstrução do trauma de *Alice no País das Maravilhas* no videogame *Alice: Madness Returns*

## Resumo

Este artigo analisa o videogame *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011) como uma leitura desconstrutiva e transmedial de *Alice no País das Maravilhas* (1865), de Lewis Carroll. Partindo da noção de desconstrução proposta por Jacques Derrida, propõe-se que o videogame não adapta simplesmente a obra original, mas submete-a a um processo de reinterpretação crítica que revela as suas tensões latentes. O estudo mostra como *Alice: Madness Returns* desestabiliza as categorias fundamentais do texto vitoriano — a lógica, a identidade, a infância e a realidade — para converter o País das Maravilhas num espaço psicológico marcado pelo trauma, pela memória e pela fragmentação do eu. Metodologicamente, a análise combina uma leitura desconstrutiva do discurso narrativo com uma abordagem transmídia que considera o videogame como um dispositivo autónomo de produção de sentido. Defende-se que, ao transferir a narrativa para um meio interativo, a experiência de jogo reconfigura a estrutura temporal, o papel do espectador e a própria natureza da narração, transformando a fantasia numa exploração dos limites da subjetividade.

**Palavras-chave:** Alice, trauma, desconstrução, transmedia, heroína espectral, País das Maravilhas Derrida, *Alice Madness Returns*.

## Introducción<sup>1</sup>

Desde su publicación en 1865, *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll se ha convertido en un fenómeno transmedial y en uno de los relatos más adaptados de la literatura universal. La perdurable fascinación por Alicia y su mundo ha dado lugar a innumerables reinterpretaciones en cine, televisión, cómic, videojuegos y otras artes. Críticos literarios, psicoanalistas, semiólogos e incluso lógicos han encontrado en el imaginario extraordinario de Carroll un campo fértil para múltiples lecturas, tal y como lo reconoce Moreira y Queiroz (371 y ss). De hecho, coexisten “innumerables” interpretaciones del mundo fantaseado por Carroll, y cada nueva lectura abre nuevos territorios a explorar. Estas adaptaciones transmediales desafían el canon literario y apelan al imaginario colectivo, expandiendo la historia de Alicia a medios diversos donde la audiencia asume un rol activo.

Como señala Escalas Ruiz (5), los cuentos populares –y *Alicia* entre ellos– han sido “transmisores de valores, de miedos, de preocupaciones, de problemas y de advertencias desde su concepción misma”, incluso a pesar de la “dulcificación” sufrida en ciertas versiones como las de Disney, destino compartido por muchas historias europeas del siglo XIX. El caso de *Alicia en el país de las maravillas* es análogo a estos: su representación fácil y agraciada a través de la industria del entretenimiento norteamericana nos ha hecho tomar, metonímicamente, a la representación por la obra. De este modo se ha perpetuado el imaginario de una obra “infantil” y de fantasía, en lugar de una lectura “más oscura” en el ámbito de la psique humana, tal y como lo proponen Manuel Díaz o Colin Bishoff.

Ambos trabajos realzan la maleabilidad de la obra de Carroll, que le ha permitido renacer en formas narrativas contemporáneas muy variadas sin perder su vigencia simbólica. En este vasto universo de adaptaciones, el medio del videojuego ha emergido como un espacio particularmente fértil para reimaginar el País de las Maravillas. Entre las diversas adaptaciones del libro al formato de videojuego, resulta emblemático el título *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011), secuela del célebre *American McGee’s Alice* (Rogue Entertainment, 2000). Aquel videojuego representa una reinterpretación “oscura”, desde lo psicológico, y deconstructiva, desde lo filosófico, del relato de Carroll. En él, la joven Alicia es situada en un Londres victoriano tardío y sumergida en un País de las Maravillas gótico y perturbador, que obedece más a una estrategia de afrontamiento ante el trauma que a la fantasía de una niña inocente (Spies 122). A diferencia de la Alicia original –una niña curiosa que atraviesa mundos de *nonsense*–, la Alicia de *Madness Returns* es una adolescente traumatizada por la trágica muerte de su familia en un incendio y por un posible abuso, hecho que la deja al borde de la locura. Internada en un asilo psiquiátrico, Alicia busca escape sumergiéndose en su mundo interior –una versión corrompida del País de las Maravillas– donde debe “derrotar a una encarnación imaginaria de su propia culpa y depresión” (Fawcett 494). Así, el juego construye una narrativa centrada en la locura, la depresión y la posibilidad de sobreponerse al trauma, temas que, si bien ausentes o apenas insinuados en el texto decimonónico original, pueden inferirse de una lectura interpretativa desde el ámbito de la deconstrucción transmedial de sus representaciones.

Para orientar esta investigación, hemos trabajado a la luz de una pregunta base, a saber: ¿Cómo las representaciones transmediales de *Alicia en el país de las maravillas*, en particular el videojuego *Alice: Madness Returns*, permiten una relectura y deconstrucción del País de las Maravillas, en tanto

<sup>1</sup> El presente artículo es resultado de un trabajo investigativo desarrollado desde comienzos de 2025 por el semillero interinstitucional de Filosofía y Videojuegos, conformado por integrantes de la Universidad Minuto de Dios, la Universidad EAN y la Universidad de La Salle.

estrategia de afrontamiento del trauma y el dolor psíquico? La relevancia de *Alice: Madness Returns* dentro de las adaptaciones de *Alicia* radica en su capacidad para llevar al extremo el potencial alegórico del País de las Maravillas: muñecas mutiladas, juguetes ensangrentados y parajes de pesadilla pueblan este universo lúdico y traumático, simbolizando el dolor psíquico y el terror infantil que Alicia no puede articular de otro modo. Temáticas adultas y perturbadoras, que aparentemente son ajenas al libro, tales como la violencia, la locura, el abuso sexual y la muerte, irrumpen en la trama del juego, transgrediendo por completo la inocencia del “cuento infantil” victoriano.

Esta orientación hacia el trauma y el dolor desde la fantasía conecta con una larga tradición de interpretación psicológica de los cuentos de hadas. Ya Bruno Bettelheim, en su *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, subrayó que los relatos maravillosos enfrentan al niño con sus temores más profundos de forma indirecta pero efectiva. Lejos de ignorar las angustias infantiles, “los cuentos de hadas se toman muy en serio estos problemas y angustias existenciales” –por ejemplo, la necesidad de ser amado versus el miedo al abandono, el amor a la vida versus el temor a la muerte– y enfatizan esos conflictos para luego ofrecer soluciones “al alcance del nivel de comprensión del niño” (Bettelheim 15) Es decir, la fantasía funciona como vía simbólica para representar y elaborar el sufrimiento psíquico.

El videojuego *Alice: Madness Returns* lleva esta potencialidad terapéutica un paso más allá: transforma el País de las Maravillas en un paisaje mental traumático, donde enfrentarse, literal y metafóricamente, a los fantasmas del pasado no es una opción, sino el destino de la protagonista. No sorprende, entonces, que el propio diseñador American McGee concibiera su versión oscura de Alicia como un relato cuya resolución fuera “catártica” y ayudara a la gente a lidiar con sus traumas (Arcade Attack Retro Gaming Network 5:00-5:07). No se trata, en todo caso, de una postura privada del autor, la recepción crítica del videojuego defiende esta misma interpretación; tal y como lo reconoce Spies, es un ejemplo notable de representación de experiencias traumáticas en el medio interactivo, al plasmar la subjetividad fragmentada de su protagonista con una inusual sensibilidad (evitando reducirla al estereotipo de la “loca” villanesca). La franquicia de McGee demuestra así, cómo una adaptación transmedial puede articular un comentario crítico sobre la salud mental y el dolor psíquico, disfrazándolo bajo la forma de la fantasía oscura.

El presente artículo defiende, entonces, que las diversas reimaginaciones de *Alicia* en distintos medios han servido para *deconstruir* el País de las Maravillas, desmontando los elementos del cuento victoriano y reconfigurándolos para explorar dimensiones espectrales<sup>2</sup> del sufrimiento que antes permanecían veladas. Dicho de otro modo, estas representaciones transmediales actúan como lecturas críticas que desarticulan la narrativa original –con su aparente inocencia y sin-sentido– a fin de visibilizar el trauma subyacente y las huellas del dolor psíquico que pueden habitar en los espacios de la fantasía.

Para sustentar esta tesis, la investigación adopta un marco metodológico deconstructivo-transmedial, que combina la lectura deconstructiva (derivada de la teoría postestructuralista inspirada en Derrida) con el análisis transmedial de productos culturales (Scolari). Esta metodología de *doble filo*, por un lado, permite que la perspectiva deconstructiva aborde las fisuras y contradicciones del texto carrolliano,

<sup>2</sup> La noción de “lo espectral” está tomada en el sentido de la *hauntología* de Derrida, en donde se afirma que el espectro es una figura paradójica que encarna la intermitencia de algo que no está plenamente ahí, pero que ejerce una poderosa influencia ética y política. Dicho en breve, es la presencia de la ausencia, tal y como lo reconoce Derrida (*Espectros*).

identificando qué supuestos o *lógicas de sentido* son subvertidas en las relecturas modernas. Por otro lado, la mirada transmedial considera la manera en que una misma historia, un mismo universo narrativo, se expande en medios y formatos distintos e independientes, enriqueciendo la obra con las aportaciones de cada medio. Este enfoque híbrido facilita el análisis de las transformaciones del relato a través de los medios (de la literatura al videojuego), y de la forma en que dichas transformaciones implican también cambios de significado en la recepción literaria. Vamos a ver cómo se desarrolla esta transformación desde una lectura transmedia y deconstructiva.

Cabe añadir que la indagación se ha desarrollado siguiendo las técnicas de investigación en videojuegos propuestas por Sáez y Chover, por Contreras y por Muriel, quienes dan primacía a la investigación inmersiva en la experiencia de juego a través de mediaciones categoriales que enriquecen los sentidos reflexivos que emergen al jugar. Todas las capturas de pantalla compartidas son tomadas *in-game*, durante la propia experiencia de juego.

### Alicia como heroína espectral del duelo y el trauma en escenarios transmedia

Las adaptaciones transmediales contemporáneas de *Alicia* no solo replantean el País de las Maravillas como escenario de trauma, sino que también reformulan a la propia Alicia en clave de heroína gótica, marcada por la pérdida. Se ha llegado a describir a estas Alicias modernas como “heroínas espectrales”, pues son figuras liminales: jóvenes que viven obsesionadas por fantasmas del pasado (familia muerta, inocencia rota) y cuyo viaje les exige transitar entre el mundo real y reinos imaginarios fantasmagóricos. En la literatura del trauma, el término *espectro* alude precisamente a la carga del pasado que regresa insistentemente: “el espectro del pasado trae consigo un intruso –el trauma– que irrumpe en la memoria con amnesia o repetición” (Hidalgo 33). En estas narrativas, Alicia es perseguida por sus espectros (culpa, dolor, recuerdos reprimidos), y por ello su heroísmo adopta una cualidad fantasmal: no lucha contra villanos externos por motivaciones épicas convencionales, sino contra las apariciones de su propio trauma. A continuación, se comparan varias adaptaciones recientes y se revisa cómo cada una convierte a Alicia en una heroína del duelo y el dolor psíquico, con sus respectivos matices.

En *American McGee’s Alice* (Rogue Entertainment, 2000), Alicia lidia con el duelo traumático desde el punto de partida: tras perder a toda su familia en un incendio accidental, intenta suicidarse y acaba internada en Rutledge, un sanatorio mental (Wiki Alice Fandom). A los dieciocho años la encontramos catatónica: viviendo solo en su imaginación. Esta Alicia es una huérfana atormentada por la culpa y el dolor postraumático, muy alejada de la niña curiosa de Carroll. Su Wonderland ha degenerado en un infierno dantesco plagado de horrores (representación de su mente en caos) (Bishoff). Alicia asume el rol de heroína guerrera dentro de ese mundo para restaurar el orden: en el clímax derrota a la Reina de Corazones (figura que encarna su propia locura asesina), con lo cual logra recuperar la cordura y salir del coma psicológico (Wiki Alice Fandom). Sin embargo, sigue siendo una heroína trágica: su victoria es interna y agríndice, pues nada traerá de vuelta a su familia.

Como una continuación de aquel juego, en 2011 apareció *Alice: Madness Returns*. En esta secuela, Alicia (de diecinueve años) vive en un orfanato de Londres bajo la tutela del psiquiatra Dr. Bumby. Aunque aparentemente funcional, su trauma no resuelto la sigue acosando: sufre flashbacks y síntomas de TEPT (pesadillas, “ramblings” delirantes) un año después del alta (Wiki Alice Fandom). Esta Alicia es retratada como una joven fracturada pero combativa: se aferra a Wonderland, nuevamente, al empezar

a recuperar recuerdos dolorosos. A lo largo de la historia, Alicia encarna el duelo de manera activa – explora escenarios que son metáforas de etapas del duelo y la locura– y emerge gradualmente como una justiciera espectral: descubre que su psiquiatra fue el causante real de la tragedia (un depredador oculto), por lo que literalmente lo mata dos veces, primero en Wonderland (como el monstruo Dollmaker) y luego en la realidad (Bishoff). Al final, Alicia se fusiona con su Wonderland: el Londres real se mezcla con el país imaginario en *Londerland* (Wiki Alice Fandom), lo que indica que ya no puede volver a la inocencia original. Ha *empoderado* su mente al enfrentar al agresor, pero queda como un alma en pena entre dos mundos: “no puede regresar a casa (...), solo avanzar hacia un mundo nuevo y desconocido”, como lo indica Siemann en su texto “Curiouser and Curiouser: Law in the *Alice* Books”. Esta ambigüedad la consagra como una *victor-victim* (“víctima victoriosa”) cuyo *haunting* personal puede no tener fin (Bishoff).

La siguiente obra que escogimos para esta revisión, por representar el trauma en la protagonista, es *Alice* (2015) de Christina Henry. En esta novela de fantasía oscura, la autora reimagina a Alicia en un contexto de abuso sexual y violencia. Han pasado diez años desde que la joven salió “arrastrándose del Agujero del Conejo” llena de sangre y traumatizada; ahora está encerrada en un sanatorio, drogada y amnésica respecto a las atrocidades que vivió (John the Librarian). Christina Henry caracteriza a Alicia como una sobreviviente de violación: la protagonista apenas recuerda al “Rabbit” (un gánster que la secuestró y violó), pero lleva las cicatrices psicológicas y físicas. Cuando escapa del hospital con otro paciente (Hatcher), Alicia se embarca en un viaje por una ciudad laberíntica y siniestra en busca de los responsables de su sufrimiento. En este recorrido, evoluciona de víctima pasiva a vengadora implacable: va confrontando a versiones retorcidas de personajes de Carroll (el Sombrerero, la Oruga, Cheshire) que aquí son figuras criminales. La crítica de Haeusser destaca que *Alice* de Henry es “una historia sobre sobrevivir y superar el trauma”. Alicia enfrenta uno a uno a sus demonios (sus abusadores) y los destruye, encarnando el duelo por su inocencia perdida y reclamando su poder personal. Al final, aunque triunfa, no es la niña alegre de antaño sino una heroína endurecida por la oscuridad. Esta Alicia lucha por recuperarse del trauma de su pasado y por recobrar su poder; así, ilustra cómo el duelo y la violencia pueden moldear una identidad femenina más fuerte pero espectralmente marcada por lo ocurrido (Khan 177).

En las versiones cinematográficas dirigidas por Tim Burton, Alicia es reformulada como una figura emancipada, melancólica y profundamente liminal, cuyo recorrido por Wonderland funciona como un espacio simbólico de duelo, sanación y agencia. En la primera película, con diecinueve años, Alicia Kingsleigh escapa de un matrimonio impuesto por la sociedad victoriana mientras arrastra la pérdida de su padre, ausencia que opera como un trauma moderado vinculado al duelo no resuelto y a una identidad constreñida por expectativas sociales opresivas (Altmann). Aunque el film atenúa la violencia explícita, despliega un Wonderland más siniestro que la versión animada de 1951, habitado por amenazas reales como el Jabberwocky, al que Alicia está destinada a enfrentar como “campeona”; su decapitación final puede leerse como una catarsis simbólica, una victoria sobre el miedo, la duda y el dolor, tras un proceso en el que la protagonista transita por la extrañeza, la inseguridad y la recuperación paulatina de su trauma, para regresar al mundo real transformada y fortalecida, lista para tomar el control de su vida.

La secuela desplaza el foco desde el trauma de Alicia hacia el de los otros personajes, revelando los sufrimientos del Sombrerero y el origen traumático de la Reina Roja, mientras Alicia asume un rol casi espectral como mediadora temporal que repara dolores pasados. Sin embargo, en el plano real enfrenta un nuevo duelo por la muerte reciente de su padre y el intento de la sociedad –y de su propia madre– de

encauzarla o “curarla” de su espíritu indómito, incluso patologizándolo. Su enfermedad en Wonderland, producto de los efectos del Tiempo, refuerza la metáfora de una heroína liminal, suspendida entre dimensiones y épocas, que al final rechaza la locura y la opresión, afirma su independencia y funda su propia empresa naviera. En conjunto, estas películas consolidan a Alicia como una figura resiliente y espectral: no plenamente integrada en el orden victoriano ni perteneciente del todo al mundo fantástico, su fuerza radica precisamente en habitar ese entre-mundo y en encarnar un proceso de transformación que sana tanto lo personal como lo colectivo, convirtiéndola en un emblema de cambio y emancipación.

Como se puede inferir de la revisión de las versiones, hay una secuencia en común: una situación conduce a Alicia a enfrentarse a la adversidad. Aunque los retos son variados –y en algunos casos más extremos que en otros–, la esencia se mantiene: Alicia cuestiona el *statu quo* y asume una agencia propia frente a un mundo que impone reglas arbitrarias. Al comparar estas reinterpretaciones con la obra original de Lewis Carroll, emerge una distinción clave que conviene explicitar: si bien *Alice's Adventures in Wonderland* ha sido históricamente categorizada como literatura infantil –clasificación reforzada en el siglo xx por adaptaciones como la de Disney–, su estatuto original no se agota en lo “infantil” en un sentido reductivo. La obra, en su contexto victoriano, constituye ante todo una crítica lúdica y profundamente subversiva a los estándares narrativos, lingüísticos y pedagógicos de su tiempo, mediante recursos como el *nonsense*, la lógica paradójica y la sátira de la autoridad adulta.

En este sentido, la figuración de los adultos como animales parlantes incomprensibles para Alicia no busca únicamente entretener a un público infantil, sino invitar –tanto a niños como a adultos– a cuestionar las jerarquías discursivas y los modelos de racionalidad establecidos. Así, las relecturas contemporáneas no infantilizan necesariamente la obra original, sino que desplazan su potencia crítica desde el plano formal y lingüístico hacia el desarrollo de la subjetividad y la identidad del personaje; temas que no habían sido explorados extensa y explícitamente por el autor original, pero que se insinuaban entre sus letras.

En sus reinterpretaciones modernas, *Alicia* cambia el centro o foco de la historia, pero no la reinventa o destruye como podría pensarse en una lectura incauta, pues siempre hubo un subtexto dentro del relato original que buscaba subvertir el pensamiento de quien lo leyera, fuera adulto o niño. Se trata de una profunda crítica a una sociedad guiada en extremo por la razón y que siempre busca la utilidad productiva. En su contra, Carroll propone un mundo que va en dirección opuesta, donde la lógica no lleva a ningún sitio y el trabajo carece de propósito: la brújula del mundo desaparece; el rumbo ha sido reemplazado por el “sinsentido”.

Así, lo que se veía como un cuento infantil centrado en el viaje de una alegre protagonista por un divertido y confuso mundo que le es extraño, se reconfigura en lo que no se decía explícitamente (en lo encubierto, en lo latente). El País de las Maravillas ha devenido en un reflejo del mundo, un mundo que construimos con un aparente sentido fijo y claro, pero que en realidad está atravesado por un “sinsentido”, por aquello que no comprendemos de la realidad y aun así existe, por aquello que nos aterra y nos persigue como un “espectro”; en última instancia, dicho mundo está cargado por aquello de lo que se teme hablar, pero que inevitablemente forma parte de nuestras vidas, un profundo miedo y curiosidad ante lo extraño. El País de las Maravillas se convierte, pues, en un espacio para la exploración de la propia mente, en especial sobre aquello que se oculta en ella y no logramos comprender, lo que resulta ajeno pero extrañamente familiar; un lugar que, en definitiva, mantiene su concepción original: una dimensión del mundo “sin sentido”.

*Alice: Madness Returns* como relectura deconstructiva de *Alicia en el país de las maravillas*

La deconstrucción, en el sentido filosófico formulado por Jacques Derrida, no implica “destruir” un texto, sino examinar críticamente sus supuestos y oposiciones internas (Gadamer). Derrida describió la deconstrucción de forma “económica, elíptica” como “un pensamiento del origen y de los límites de la pregunta ‘¿qué es...?’”, es decir, una interrogación radical sobre cómo se formula la esencia de cualquier cosa. En su artículo de *Le Monde*, Derrida señala que la pregunta “¿qué es...?” ha dominado la historia de la filosofía occidental, estableciendo definiciones estables; la deconstrucción, en cambio, explora el origen de esas definiciones y el punto en que comienzan a desestabilizarse. En otras palabras, deconstruir significa revelar las tensiones y contradicciones implícitas en un texto, mostrando que sus significados no son tan unitarios ni fijos como parecen. Este enfoque no es un método con reglas preestablecidas, sino más bien “una mirada” que cuestiona los límites de nuestros lenguajes y categorías heredadas, poniendo en evidencia lo que queda excluido o ambiguo en la aparente claridad de la pregunta del “¿qué es?”.

Aplicado a la literatura, el pensamiento deconstructivo invita a leer los textos buscando fisuras, ambigüedades y juegos de diferencias que socavan las interpretaciones unívocas (Asensi 17). Derrida mismo sugirió que ninguna lectura agota el texto: siempre hay nuevos sentidos emergiendo en los márgenes de lo dicho. Esta perspectiva resulta especialmente útil para abordar un universo como *Alicia en el país de las maravillas*, cuya lógica y significado parecen a primera vista estables, en tanto un clásico cuento infantil, pero que, ante una mirada deconstructiva, revela profundas tensiones internas. Antes de examinar el videojuego *Alice: Madness Returns* como reescritura deconstructiva, conviene entender al País de las Maravillas original no como el espacio de una historia cerrada, sino como un sistema de significados en constante desplazamiento y conflicto.

*El País de las Maravillas: un sistema de significados en tensión*

En *Alicia en el país de las maravillas* (1865), Lewis Carroll describió un mundo fantástico que ha generado innumerables interpretaciones, frecuentemente divergentes entre sí; cada nueva lectura abre nuevos territorios a explorar (Altman). Esta profusión de lecturas –lógicas, psicoanalíticas, semióticas, infantiles, entre otras– indica que el texto original es *intrínsecamente polivalente*: no presenta una esencia unitaria, sino más bien un juego de significados en tensión.

Esto no es, empero, una simple pose del lector; el libro mismo desestabiliza categorías establecidas en el orden de la razón de una manera intencional. Por ejemplo, la identidad personal de la protagonista es incierta: Alicia sufre cambios de tamaño y no puede responder con seguridad a la pregunta de la oruga “¿Quién eres tú?” (Carroll 142). La lógica también es subvertida en diálogos paradójicos de extraños personajes, como el Sombrero Loco que plantea adivinanzas sin respuesta, el Gato de Cheshire quien afirma que en su mundo “no importa qué camino tomes si no sabes adónde quieres ir” (Carroll 158). El lenguaje se convierte en un terreno de juego y malentendidos deliberados, donde los significantes se deslizan de sus significados habituales. La noción de infancia resulta también ambivalente: Alicia es una niña inmersa en un sueño, pero en su viaje enfrenta situaciones absurdas o amenazantes que parodian el mundo adulto, lo que no ha sido ignorado por el ojo crítico, que ve en ello algún tipo de afectación sexual del autor (Brooker 53).

**Figura 1**

*Alicia atormentada ante la muerte de sus padres y la violación de su hermana*



Fuente: Captura tomada durante la experiencia de juego.

Así, el País de las Maravillas de Carroll está lejos de ser una entidad estable o inocente; funciona más bien como un sistema dinámico donde sentido y sinsentido coexisten, poniendo en jaque las fronteras entre lógica e ilógica, realidad y fantasía, niñez y madurez. Esta característica multivalente del texto original lo hace especialmente propicio para una lectura deconstructiva. No existe una *única* Alicia “verdadera” –cada interpretación resalta unas facetas y relega otras–, lo que muestra que el “¿qué es Alicia?” no tiene una respuesta unívoca sino múltiples, en permanente desplazamiento (Brooker 199 ss).

### *Alice: Madness Returns como reescritura deconstructiva*

El videojuego *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011), secuela de *American McGee's Alice* (Rogue Entertainment, 2000), puede entenderse como una lectura deconstructiva del universo de Carroll, ya que retoma los elementos fundacionales del relato original –la lógica, la identidad, la infancia, el lenguaje y la propia estructura narrativa– para ponerlos en perspectiva y exponer sus ambigüedades latentes. Lejos de ser una adaptación inocua, el juego opera una *deconstrucción* en el sentido derridiano: toma las preguntas “¿qué es Alicia?”, “¿qué es el País de las Maravillas?”, y las lleva al límite, revelando las tensiones y fisuras que el cuento decimonónico apenas dejaba entrever.

Siguiendo las experiencias de juego como hilo conductor de este análisis deconstructivo transmedial, es posible descubrir que en aquel se subvierte: (1) la lógica y el lenguaje del original, (2) la identidad de los personajes y la noción de infancia, y (3) la linealidad narrativa y la frontera de la realidad, todo ello en clave deconstructiva. Veámoslo detenidamente:

**1. Lógica del sinsentido vs. lógica de la locura.** En Carroll, la lógica convencional es reemplazada por el sinsentido lúdico (Moreira y Queiroz 350); el videojuego *Alice: Madness Returns* retoma esa inversión, pero la oscurece. El universo lógico del juego ya no es meramente absurdo sino traumáticamente caótico, lo que revela un cambio de paradigma: el País de las Maravillas ya no es un carnaval benigno de ilógica, sino un territorio peligroso donde Alicia debe imponer cierto orden para sobrevivir. En términos narrativos, *Alice: Madness Returns* introduce una meta teleológica ausente en el original: hay

un objetivo claro (descubrir y enfrentar la fuente de la “corrupción” en Wonderland) y un recorrido lineal para alcanzarlo. Esta estructuración contrasta con el relato original, episódico, fragmentado y apenas articulado, que frustraba la progresión lineal al encadenar eventos sin finalidad clara.

De hecho, existen críticos que notan la paradoja de que un videojuego interactivo imponga una trama lineal a un texto originalmente anti-narrativo (Siemann 191). Desde la óptica deconstructiva, esta paradoja señala la tensión original (el anhelo de sentido vs. el sinsentido reinante) y la lleva al extremo: el juego simula un “sentido” (una misión heroica, de una *heroína espectral*)<sup>3</sup> solo para mostrar que dicho sentido se construye sobre la base de un mundo inherentemente insensato y quebrado. La presencia de mecanismos “lógicos” en Wonderland –por ejemplo, niveles con máquinas industriales infernales manejadas por el Sombrero Loco– exagera la racionalidad hasta volverla siniestra. Estos escenarios de fábricas victorianas y trenes desbocados introducen una *lógica mecánica* y opresiva que contrasta con la fantasía de Carroll, revelando el rostro oscuro de la razón instrumental (Folléa 5). En lugar de acertijos inocuos, el juego nos presenta una lógica de la locura: El país de las maravillas se ha “corrompido” internamente, y sus engranajes (literal y metafóricamente) producen violencia y horror. Así, *Alice: Madness Returns* deconstruye la lógica de la obra original mostrando su contrario complementario: donde había juego, ahora hay delirio; donde había sinsentido amable, ahora hay una razón pervertida y cruel. Esta transformación expone la ambigüedad fundamental: la línea entre lógica y sinrazón nunca fue firme, y el juego la explota narrativamente haciendo que la propia Alicia deba navegar entre ambas.

**2. Identidad, trauma y fin de la inocencia.** Uno de los gestos más potentes de *Alice: Madness Returns* es reimaginar la identidad de Alicia y de los demás personajes, derrumbando las versiones canónicas. En el original, Alicia es una niña curiosa, prácticamente un *alter ego* del lector en un sueño extravagante; en el juego, Alicia es una joven sobreviviente de un trauma severo (Fawcett 503). La infancia inocente queda así subvertida: Alicia perdió a su familia en un incendio y quedó mentalmente afectada, internada en un sanatorio psiquiátrico.

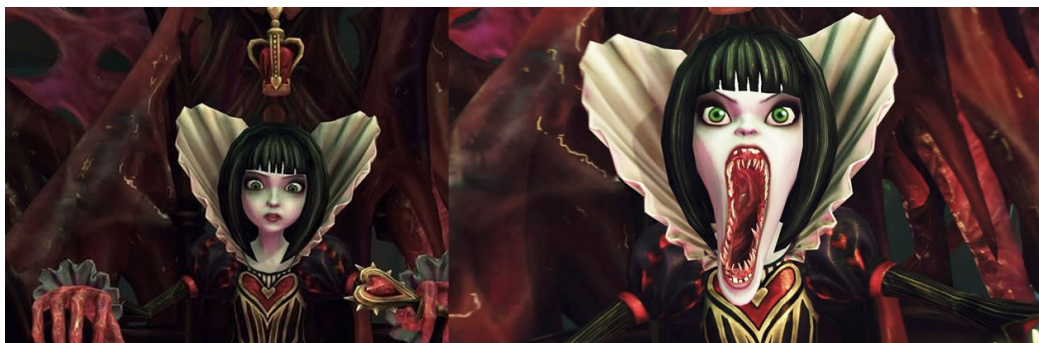
Esta nueva biografía (ajena al canon de Carroll) funciona como el “pasado desconocido”, añadido, que condiciona toda la experiencia en Wonderland. La fantasía ya no brota de un mero sueño infantil, sino de la mente fracturada de una víctima de estrés postraumático, de ahí que Wonderland adquiera tintes de pesadilla (Fawcett 505). La protagonista, antes “una buena niña pasiva”, se transforma en “una heroína de acción agresivamente asertiva”. En términos deconstructivos, el juego desmonta el arquetipo heroico clásico: Alicia ya no es la niña ingenua a quien las maravillas le ocurren, sino una *heroína espectral* marcada por la culpa y la ira, que debe luchar (literal y figuradamente) contra sus demonios internos (Altman 6).

<sup>3</sup> La idea de una heroína espectral está tomada de la lectura de la tesis doctoral de Hidalgo, en donde se afirma que “Una proyección hacia el mundo extratextual (...) exige una cooperación y un involucramiento del receptor en el universo narrativo. Relacionando el mundo del texto con el mundo extratextual se hace posible la interpretación del efecto amenazador que lo narrado supone para las creencias respecto de la realidad empírica” (68). Así, la idea de una heroína espectral, entendida como presencia inmaterial, se conecta directamente con la perspectiva literaria y deconstructiva al desafiar las nociones fijas de realidad y significado. Deconstructivamente, el espectro, al ser algo que está ausente pero presente (como se explica en Derrida, *Espectros*), opera en la frontera entre el texto y la realidad empírica, poniendo en cuestión la “realidad” de los límites narrativos y de nuestras propias creencias. Literariamente, esta figura exige que el lector se involucre no solo interpretando lo que está escrito, sino sintiendo el “efecto” de su existencia liminal, lo que disuelve la distinción entre ficción y realidad y otorga al texto un efecto para desestabilizar las estructuras de pensamiento existentes.

Nos encontramos con una “identidad agrietada”, la de una Alicia que es a la vez sujeto y objeto de la locura, víctima y agresora, heroína y perturbada. Esta identidad fragmentada rompe la coherencia con el medio original y el canon establecido, del mismo modo que la deconstrucción desarma las nociones estables de sujeto. En *Alice: Madness Returns*, varios personajes clásicos resultan ser proyecciones de la psique de Alicia, por ejemplo: la Reina de Corazones –villana del cuento infantil– aquí aparece como una encarnación imaginaria de la culpa y la depresión de Alicia, es decir, un aspecto de sí misma a derrotar.

### Figura 2

Transformación de la Reina de Corazones como expresión de la culpa de Alice



Fuente: Captura tomada durante la experiencia de juego.

La división entre *yo* y *otro* se difumina en esta batalla interna: el enemigo a vencer es parte del propio yo, lo que plantea un colapso de la dualidad heroína/villana. Asimismo, el juego introduce al Dr. Bumby, un psiquiatra aparentemente protector, en el Londres real, que resulta ser el verdadero antagonista: un depredador que abusa de niñas huérfanas y que, en la mente de Alicia, maneja el “tren infernal” que destruye el País de las Maravillas. Esta duplicidad refuerza la idea de que los límites entre realidad e imaginación, entre persona confiable y monstruo, son precariamente delgados. La revelación de Bumby como abusador expone la cara oscura de la sociedad victoriana (la explotación infantil, la violencia sexual) que el cuento original dejaba implícita o ausente. De este modo, *Madness Returns* deconstruye la noción de infancia como etapa protegida y feliz: la infancia de Alicia está atravesada por el trauma, y el País de las Maravillas –que en Carroll era un refugio lúdico– se convierte en un espejo distorsionado de ese trauma:

Aunque es secundario para la jugabilidad, el diario proporciona información contextual útil que apoya la idea del “infierno del País de las Maravillas”. Algunas de las entradas, por ejemplo, informan a los jugadores que el “pronóstico de Alice no es prometedor”, que “yace en una demencia similar a un trance [y está] ciega a toda estimulación”, y que “está muy, muy perdida” (Bishoff).

Todo ello intensifica las ambigüedades morales y emocionales: Alicia es simultáneamente una víctima vulnerable y una agente violenta de venganza y búsqueda de justicia. El juego no teme mostrarla combatiendo sin piedad; incluso la lleva a enfrentarse en el mundo real a su abusador: lo que culmina con el empujón que ella le da para que sea fatalmente atropellado por un tren. Esta reconfiguración de la identidad de Alicia en términos de trauma y agencia violenta subraya que los valores del original (pasividad, curiosidad ingenua) han sido desmontados y deconstruidos. La Alicia de *Alice: Madness Returns* encarna una paradoja deconstructiva: es heroína y antiheroína a la vez, una figura que expone la inestabilidad del sujeto –tan pronto una niña perdida en su mente como una justiciera implacable–.

En esta ambivalencia reside su carácter espectral (Hidalgo 33). Al posicionar a Alicia fuera de cualquier arquetipo heroico convencional, el juego evidencia cuán *construidos* y contextuales eran esos arquetipos, lo que libera al personaje de la definición unidimensional de “niña inocente” para mostrarla en toda su aporía: inocente y culpable, cuerda y loca, niña y adulta a la vez.

**3. Subversión de la linealidad narrativa y la realidad.** *Alicia en el país de las maravillas* tiene una estructura de sueño: Alicia cae por la madriguera, vive aventuras inconexas y despierta. No hay un *desarrollo* tradicional del personaje ni una causalidad fuerte entre episodios; la narración es esencialmente circular, termina donde todo empezó (en la ribera con su hermana). *Alice: Madness Returns* subvierte profundamente esta estructura temporal y ontológica. En primer lugar, al plantearse como secuela, el juego literalmente rompe el “felices para siempre” del final original (en la versión del juego *American McGee’s Alice*, Alicia había logrado su final feliz al salir del asilo “curada”, pero *Alice: Madness Returns* invalida ese cierre haciendo que Alicia recaiga un año después). Esta negación de la clausura ya es deconstructiva: muestra que ningún final es totalmente estable; los cabos sueltos del trauma pueden reabrir la historia, y las heridas no sanan (Siemann 178). Narrativamente, el juego adopta una forma aparentemente lineal (con niveles secuenciales y un objetivo final claro), pero introduce fisuras y bucles entre realidad y fantasía que desafían la linealidad simple.

Alicia transita constantemente “dentro y fuera” del País de las Maravillas a lo largo del juego: capítulos ambientados en el Londres real de fines del siglo XIX alternan con inmersiones en su mundo interior. Esta estructura fragmentada obliga al jugador a reconsiderar la continuidad temporal y causal: los sucesos en Wonderland metaforizan recuerdos reprimidos o verdades ocultas del mundo real, de modo que la trama avanza no solo hacia adelante en el tiempo, sino hacia adentro, explorando capas de memoria. La consecuencia es una narrativa dual en la que realidad y ficción se entrelazan y se comentan mutuamente. En el desenlace, la línea que separa ambos planos literalmente colapsa: Alicia consigue derrotar a Bumby en el plano imaginario (descarrilando el tren infernal) y en el plano real, empujándolo a los rieles de un tren en curso. Tras esta victoria ambivalente, el juego nos muestra a la protagonista caminando por un paisaje fusionado de Londres y Wonderland – denominado Londerland, un mundo híbrido donde lo real y lo maravilloso convergen. Esta imagen final es profundamente simbólica, pues en vez de restablecer el orden (volver completamente a la realidad o quedarse en la fantasía), el videojuego opta por una solución liminar, un espacio fronterizo permanente. Londerland sugiere que Alicia ha logrado integrar sus traumas (ya no necesita huir de ellos olvidando, sino que los reconoce), pero a la vez indica que la distinción entre realidad objetiva y realidad psíquica ha quedado para siempre borrada. En la desarticulación de la dualidad entre Londres y Wonderland, en Londerland, se materializa el ejercicio deconstructivo que propone el juego.

Como en todo ejercicio deconstructivo, su ejecución enriquece el diálogo con el texto original, lo que demuestra en la práctica la idea derridiana de que ninguna pregunta por la esencia (¿qué es Alicia?, ¿qué es Wonderland?) tiene una respuesta última. Cada respuesta origina nuevos interrogantes y múltiples significados en conflicto. Las ambigüedades fundacionales de *Alicia* quedan al desnudo: la infancia se revela ligada a la crueldad, la locura bordeando la razón, la fantasía infiltrando la realidad (Arcade Attack Retro Gaming Network). Esta reescritura crítica no traiciona a Carroll, sino que, al modo de la deconstrucción, lo lleva a sus límites, abriendo el País de las Maravillas a nuevas y perturbadoras preguntas.

## Alicia, trauma y transmedialidad: Wonderland como escape del dolor psíquico

Las aventuras de Alicia concebidas por Lewis Carroll en el siglo XIX se han convertido en un “texto de cultura” maleable a las visiones de cada época. En palabras de Bishoff:

Más de siglo y medio después de su publicación, *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* (1865) y *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* (1871) de Charles Dodgson (Lewis Carroll) siguen siendo dos de las obras de literatura infantil victoriana más ampliamente adaptadas. De hecho, la crítica Catherine Siemann clasifica a *Alicia* como un “texto cultural”: una obra que cambia con los paradigmas culturales y en la que “cada nueva edición, adaptación, parodia o secuela se deriva de una perspectiva crítica implícita” (176). Si bien la película animada de Disney de 1951 es a menudo citada como la más significativa culturalmente, desde finales del siglo XX las adaptaciones han virado hacia Países de las Maravillas más oscuros y maduros que han erotizado a Alicia y la han situado en el contexto del horror psicológico y corporal (párr. 1).

En décadas recientes, este clásico infantil ha sido objeto de reinterpretaciones transmediales más oscuras y maduras, alejándose del tono inocente original. Críticos como Will Brooker observan que en la actualidad se exploran los “aspectos más sombríos” implícitos en la obra de Carroll, tendencia ignorada por adaptaciones más tradicionales. En este contexto interpretativo y deconstructivo, los videojuegos *American McGee’s Alice* (2000) y *Alice: Madness Returns* (2011) presentan a Alicia como paciente de manicomio, de modo que su descenso al País de las Maravillas se convierte en una caída al inframundo de la locura inducida por el trauma. Del mismo modo, adaptaciones cinematográficas del siglo XXI transforman a Alicia en una joven de diecinueve años agobiada por la pérdida y las presiones sociales; así, se incorporan eventos traumáticos ausentes en el original (como la muerte de un ser querido) para motivar su escape a Wonderland. Esta tendencia contemporánea a “traumatizar” a los personajes busca normalizar y explicar la angustia mental en los relatos, lo que refleja una comprensión moderna de la locura como resultado de vivencias dolorosas: “Mientras que la era victoriana consideraba la ‘locura’ principalmente como una amenaza al orden social, las ansiedades contemporáneas tienden a centrarse en las experiencias individuales de alienación, ansiedad y depresión relacionadas con las presiones sociales” (Altmann 6).

Detrás de este giro oscuro subyace la idea de Wonderland ya no solo como reino de fantasía sin sentido, sino como espacio psicológico. La obra de Carroll, con su ilógica onírica y su absurdo, puede leerse hoy como una metáfora de estados mentales anómalos. De hecho, se ha señalado que la lógica fragmentada de la narrativa original (donde las fronteras entre conciencia y subconsciente se difuminan) “retrata un proceso deconstruido del trauma”, aunque Carroll no incluyó ningún evento traumático explícito en la historia (Altmann). Las nuevas adaptaciones llevan más lejos esa posibilidad: añaden traumas en la diégesis para releer Wonderland como un mecanismo de afrontamiento. En lugar de un mero sueño curioso, el País de las Maravillas pasa a ser entendido como una construcción de la mente de Alicia, un refugio distorsionado que encierra sus miedos, dolores y deseos de sanación.

En otras palabras, Wonderland es tanto el reflejo de su trauma como el *espacio terapéutico* en el que dicho trauma puede ser trabajado. Esta premisa convierte al juego en una potente alegoría interactiva del dolor psíquico y su posible resolución.

## Conclusión: Trauma y “deconstrucción” en *Alice: Madness Returns*

El análisis de *Alice: Madness Returns* desde la óptica de la deconstrucción derridiana permite no solo revisar críticamente el texto de Carroll, sino también ampliar los horizontes de comprensión sobre los modos en que los videojuegos, como los entiende Planells, se posicionan como discursos culturales legítimos en diálogo con la literatura. Lejos de constituir una simple adaptación o recreación lúdica, el videojuego de Spicy Horse realiza una operación crítica sobre los elementos constitutivos del texto original de Carroll: lo toma como objeto de relectura y desestabilización, desplazando sus nociones de lógica, identidad, infancia y estructura narrativa. A través de esta transformación, el juego explicita las tensiones latentes en la obra original, en consonancia con la afirmación de Derrida (“¿Qué es la deconstrucción?”) de que la deconstrucción no destruye, sino que revela aquello que la estructura misma excluye para poder afirmarse.

Este proceso de deconstrucción se manifiesta en la narrativa del juego como una intensificación de los conflictos ya presentes en el texto decimonónico. La lógica paradójica y el sinsentido juguetón de Carroll son sustituidos por una lógica caótica y delirante que emerge del trauma, desplazando el eje semántico del absurdo hacia el del desgarramiento psíquico. La identidad fluida de Alicia se convierte en fragmentación profunda, y su viaje ya no responde a una lógica onírica inocente, sino a un descenso a los infiernos mentales de una víctima de abuso. Como plantea Folléa:

En efecto, estos videojuegos adaptan sus textos fuente en una narrativa bien estructurada y convincente, articulada en torno a la locura, la depresión y la posibilidad de recuperarse de los traumas (...). Allí, ella busca escapar sumergiéndose en su mundo interior –una versión corrompida del País de las Maravillas y del Mundo del Espejo–, donde debe encontrar y derrotar a la Reina de Corazones, una encarnación imaginaria de su propia culpa y depresión (3).

Desde un enfoque transmedia, *Alice: Madness Returns* también muestra cómo la literatura se transforma al ser reconfigurada en nuevos medios. El videojuego no es solo un derivado narrativo, sino una instancia semiótica con autonomía creativa que genera nuevos discursos, afectos y estéticas. En este sentido, el análisis transmedia no debe limitarse a rastrear continuidades entre obras, sino a indagar cómo las *disonancias* y *fricciones* entre medios generan nuevas formas de lectura. Como afirma Jenkins, “cada medio hace su propia contribución única a la narrativa transmedia”, y en este caso el videojuego aporta una visión crítica y desestabilizadora del canon literario; así, hace visible lo que antes permanecía latente o reprimido.

El videojuego *Alice: Madness Returns* propone un panorama críptico a través de sus diversos mapas basados en el relato literario; cada escenario representa ciertas circunstancias traumáticas que merman la voluntad de Alicia, cada cual está cargado de “espectros”, en el sentido derridiano, que en el País de las Maravillas se traducen como monstruos diversos. La trama del juego gira en torno a la idea de rescatar el País de las Maravillas; en este orden, el clásico lugar idílico toma el papel de un espejismo o engaño que truca la mente de la protagonista para afrontar su difícil realidad. Podría, entonces, pensarse este lugar como una construcción de su mente para afrontar el trauma; de esta manera, podemos pensar lo que se nos está mostrando desde otra perspectiva: Alicia no está salvando a un sitio o a personas reales, está intentando salvarse a sí misma y conservar la poca cordura que le queda.

Prueba de ello es aquella representación de las memorias que están siendo olvidadas por culpa de las manipulaciones del Dr. Bumby. Nos referimos al “tren infernal”, cuyo propósito a lo largo de la trama ha sido destruir y arrasar con el País de las Maravillas; tanto es así que en un principio los jugadores podrían hasta pensar que el tren es el principal antagonista. Sin embargo, conforme nos acercamos al final, descubrimos junto con la protagonista que aquel tren solo era un medio o herramienta: quien realmente daba carbón a la locomotora era el “fabricante de muñecas”. El Dr. Bumby, disfrazado de ese fabricante, se había encargado de arruinar y destruir la vida de Alicia. El tren representaba la terapia de hipnosis que intentaba aplicar a Alicia en el mundo real para que olvidara lo que había presenciado. Aquel sujeto despreciable se había encargado de quemar su casa (acabando con sus padres en el proceso) y de abusar de su hermana, lo que la había dejado en un estado de delirio constante, luchando contra los horrores de los que había sido testigo.

En este primer momento, durante y después de la generación del trauma, es que transcurre el primer videojuego: *American McGee's Alice*. El jugador tenía como objetivo central acabar con la Reina Roja, monstruo que representaba “el espectro” de la violencia reprimida, que no dejó salir por miedo a aquello en lo que podría convertirla; la reina es el espejo del daño que dejaron en su psique y que quiere reflejar al mundo. Cuando Alice, en el primer juego, derrota esta violencia desmedida que la acomplejaba dentro del País de las Maravillas o dentro de su mente (que es lo mismo), es capaz de salir de su estado catatónico casi de milagro. Lastimosamente, nadie vino a salvarla porque ya no quedaba nadie más en su vida; el Dr. Bumby se aseguró de que así fuera mediante manipulaciones y sobornos al círculo que rodeaba a Alice, compuesto por personas del bajo mundo, entre ellas el abogado de la familia, que no le permitió acceder a su herencia, sino que la “invirtió”, así como una anciana enfermera que se supone “la cuidó” y un proxeneta que le insiste constantemente en entrar al mundo de la prostitución junto a una líder de burdel.

En este contexto tan desesperanzador, en una Inglaterra victoriana lúgubre del periodo tardío y la Revolución Industrial, Alice (ya un poco mayor) vuelve a tener sus “alucinaciones”, construidas principalmente a partir de traumas causados por alguien a quien no lograba recordar, pero que estaba segura de haber visto antes. Alice se embarca en una aventura de redescubrimiento y reflexión espectral en la que ve a la cara a sus monstruos (traumas) para acabar con ellos y, de una vez, poder vivir una vida normal, sanar y buscar un nuevo propósito.

Es así como Alice se convierte en su propia heroína, avanza sobre sus recuerdos, no para destruirlos y olvidarlos como todos insistían, sino para conservarlos, sanar y cambiar. Se convierte en el símbolo de la lucha interna que todos padecemos frente a los espectros de nuestro pasado, una guerrera cuyas armas no son físicas sino mentales, que utiliza su voluntad como “espada vorpal”, su intuición como caballito de guerra y su bondad oscurecida en un molinillo de pimienta. Contra todo pronóstico, ella logra integrar el País de las Maravillas y el mundo como uno solo; su mente por fin conoce la verdad, después de acabar con la fuente de todos sus males, aquel que la construyó a ella y a muchos otros: el fabricante de muñecas.

**Figura 3**

El fabricante de muñecas que encarna la forma del Dr. Bumby en el País de las Maravillas



Fuente: Captura tomada durante la experiencia de juego.

Para decirlo de manera directa: *Alice Madness: Returns* nos obliga a pensar en situaciones traumáticas que hemos afrontado; tanto en su *gameplay* como en su historia descubrimos espectros del dolor y del pasado de Alicia. Mediante nuestra participación activa en el desarrollo del País de las Maravillas, llegamos a empatizar con la protagonista de una manera más cercana. Es fácil pensar que Alicia simplemente está demente y que esa es su única dimensión como personaje, pero no es así, entre la búsqueda de recuerdos y la lucha contra monstruos abominables llegamos a entender el sufrimiento de Alicia, la batalla que no solo ella sino muchas personas luchan a diario, los espectros que carcomen nuestros países de las maravillas.

La perspectiva deconstructiva permite reconocer el potencial de los videojuegos como espacios de crítica cultural, desde el ámbito de las ciencias sociales y las humanidades. En *Madness Returns*, la infancia ya no es el emblema de la inocencia, sino el lugar donde se inscriben la violencia, la opresión y la locura. Esta lectura disloca los valores tradicionales asociados al cuento de hadas y revela, como señala Bettelheim, que “Aunque la fantasía es *irreal*, la sensación agradable que nos proporciona respecto a nosotros mismos y a nuestro futuro es completamente *real*, y necesitamos esta sensación para sobrevivir” (146). La estética gótica, la fragmentación narrativa y la recurrencia a la alegoría traumática configuran un espacio lúdico-psicológico donde el jugador no solo avanza, sino que reinterpreta y reescribe el sentido mismo de Wonderland. Se trata de una fantasía para seguir viviendo.

La deconstrucción, entendida como una interrogación de los límites del sentido, ofrece una vía para pensar no solo el contenido de las historias, sino sus formas de existencia. En este contexto, el videojuego emerge como una plataforma privilegiada para ensayar estos desplazamientos: como espacio de lectura y escritura al mismo tiempo, como narrativa que se juega y como juego que se piensa. Así, *Alice: Madness Returns* no solo desarma el mundo de Carroll, sino que demuestra –en acto– que la fantasía puede ser también un dispositivo crítico y político para pensar los márgenes, los traumas y las preguntas que nunca se cierran. Y esto es algo común a la expresión humana, bien sea en el ámbito de la literatura o de los videojuegos.

## Declaraciones finales

**Financiación:** El presente artículo fue financiado por los propios autores sin ningún ánimo de lucro.

**Conflicto de intereses:** La realización de la investigación no genera ningún conflicto de intereses.

**Contribución de los autores:** Pablo Andrés Castellanos Zuluaga: adquisición de recursos, investigación, validación, visualización, escritura (revisión del borrador y revisión/corrección); Manuel Darío Palacio Muñoz: administración del proyecto, escritura (borrador original), metodología, supervisión, investigación; Marlon Villota Contreras: investigación, conceptualización; Angie Paola Castellanos Zuluaga: adquisición de recursos, investigación.

**Implicaciones éticas:** No hay implicaciones éticas asociadas al proceso de investigación que dio lugar a este artículo.

**Uso de inteligencia artificial:** Se utilizó ChatGPT Pro únicamente para mejorar las versiones finales de las traducciones del título y el resumen al inglés y al portugués.

**Agradecimientos:** Al profesor Iván Javier Mojica Roza de la Universidad Pedagógica Nacional por su participación y aporte de ideas en las sesiones de encuentro del semillero de Filosofía y Videojuegos.

## Referencias

- Altmann, Yasmin. “The Madness Discourse in *Alice’s Adventures in Wonderland*”. *Critical Psychiatry, Mad Studies and the Popular Imagination*, 21 y 22 de febrero de 2025. *Student Conference*. TU Dresden.
- Arcade Attack Retro Gaming Network. “The Making of *American McGee’s Alice* – American McGee Interview”. *YouTube*, 9 de agosto de 2025. <https://www.youtube.com/watch?v=1dzkuGG4Hmg>  
Fecha de acceso: 26 de septiembre de 2025.
- Asensi, Manuel. “Estudio introductorio: crítica límite/el límite de la crítica. (Teoría literaria y deconstrucción)”. *Teoría literaria y deconstrucción*, editado por Manuel Asensi. Arco/Libros, 1990, pp. 9-78.
- Bettelheim, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Crítica, 1977.
- Bishoff, Colin. “The Underworld as a Space of Mental Illness: *American McGee’s Alice* and *Madness Returns*”. *Literature/Film Quarterly*, vol. 52, núm. 4, 2024. [https://lfq.salisbury.edu/issues/52\\_4/the\\_underworld\\_as\\_a\\_space\\_of\\_mental\\_illness\\_american\\_mcggees\\_alice\\_and\\_madness\\_returns.html#gsc.tab=0](https://lfq.salisbury.edu/issues/52_4/the_underworld_as_a_space_of_mental_illness_american_mcggees_alice_and_madness_returns.html#gsc.tab=0)
- Brooker, Will. *Alice’s Adventures: Lewis Carroll in Popular Culture*. Continuum, 2004.
- Carroll, Lewis. *Alicia en el país de las maravillas | A través del espejo*. Cátedra, 2024.

- Contreras Espinosa, Ruth. “El campo de los estudios del juego”. *Obra Digital*, núm. 22, 2022, pp. 6-9. <https://doi.org/10.25029/od.2022.352.22> Fecha de acceso: 6 de septiembre de 2025.
- Derrida, Jacques. *Espectros de Marx: El estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva internacional*. Traducido por José Miguel Alarcón y Cristina de Peretti. Trotta, 1995.
- . “¿Qué es la deconstrucción?”. *Le Monde*, 12 de octubre de 2004. [https://horomicos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/06/derrida\\_deconstruccion.pdf](https://horomicos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/06/derrida_deconstruccion.pdf) Fecha de acceso: 2 de mayo de 2025.
- Díaz Gito, Manuel Antonio. “Lewis Carroll y Apuleyo: Alicia/Psique en el país de las maravillas: una catábasis *sui generis*”. *International Journal of the Classical Tradition*, vol. 31, núm. 2, 2024, pp. 156-173. <https://doi.org/10.1007/s12138-024-00660-6> Fecha de acceso: 27 de marzo de 2025.
- Escalas Ruiz, Mercedes. “Alicia(s) y Caperucita(s) transmedia: un juego de identidad(es) más allá del canon”. *Oceánide*, núm. 8, 2016, pp. 1-14.
- Fawcett, Christina. “American McGee’s Alice: Madness Returns and Traumatic Memory”. *The Journal of Popular Culture*, vol. 49, núm. 3, 2016, pp. 492-520. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12414> Fecha de acceso: 20 de agosto de 2025.
- Folléa, Christophe. “Videogames’ Specific Forms of Immersion into the Past, Present, and Future. Experiencing Progress in *American McGee’s Alice* (2000) and *Alice: Madness Returns* (2011)”. *Polysèmes*, núm. 23, 2020, e6446. <https://doi.org/10.4000/polysemes.6446> Fecha de acceso: 23 de julio de 2025.
- Gadamer, Hans-Georg. “Destrucción y deconstrucción”. *Verdad y método II: Complementos e índice*. Sígueme, 1992, pp. 349-359.
- Haeusser, Diane. “Book Review: *Alice* by Christina Henry”. *Skiffy and Fanty*, 28 de junio de 2016. <https://skiffyandfanty.com/blog/reviewalicechristinahenry/> Fecha de acceso: 2 de abril de 2025.
- Henry, Christina. *Alice*. Penguin Books, 2015.
- Hidalgo Urtiaga, Ana. *La presencia espectral en la narrativa femenina transétnica desde 1975*. 2019. Universidad Complutense de Madrid, tesis doctoral. <https://docta.ucm.es/bitstreams/a5930df6-effc-4d9c-b3d4-d48ca91171a1/download> Fecha de acceso: 26 de mayo de 2025.
- Jenkins, Henry. “Transmedia Storytelling”. *MIT Technology Review*, 15 de enero de 2003. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/> Fecha de acceso: 11 de septiembre de 2025.
- John the Librarian. “Book Review: *Alice* by Christina Henry”. 19 de enero de 2016. <https://johnthelibrarian.com/2016/01/19/book-review-alice-by-christina-henry/> Fecha de acceso: 12 de mayo de 2025.

- Khan, Sadaf. "Cultivating Virtual Feminist Violence in *Alice: Madness Returns* and *Inferno*". *Journal of Research in Humanities*, vol. 54, 2018, pp. 175-184. [https://pu.edu.pk/images/journal/english/PDF/10\\_LIV\\_Jan\\_18.pdf](https://pu.edu.pk/images/journal/english/PDF/10_LIV_Jan_18.pdf) Fecha de acceso: 11 de mayo de 2025.
- Moreira, Lucas, y João Queiroz. "Revealing *Alice in Wonderland* through Intersemiotic Translation". *Sign Systems Studies*, vol. 50, núm. 2-3, 2022, pp. 346-377. <https://doi.org/10.12697/SSS.2022.50.2-3.04> Fecha de acceso: 2 de agosto de 2025.
- Muriel, Daniel. "El videojuego como experiencia". *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, vol. 7, núm. 1, 2018, pp. 335-359. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6867948> Fecha de acceso: 23 de mayo de 2025.
- Planells, Antonio. *Videojuegos y mundos de ficción*. Cátedra, 2015.
- Sáez Soro, Emilio, y Miguel Chover Sellés. "Investigar en videojuegos. Desde la creación al análisis, una visión panorámica de un medio en crecimiento". *AdComunica*, 2015, pp. 15-17. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.2> Fecha de acceso: 3 de julio de 2025.
- Scolari, Carlos. *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto, 2013.
- Siemann, Christina. "'But I'm Grown Up Now': *Alice in the Twenty-First Century*". *Neo-Victorian Studies*, vol. 5, núm. 1, 2012, pp. 175-201.
- . "Curiouser and Curiouser: Law in the *Alice* Books". *Law and Literature*, vol. 24, núm. 3, 2012, pp. 430-455. <https://doi.org/10.1525/lal.2012.24.3.430> Fecha de acceso: 2 de agosto de 2025.
- Spies, Thomas. *Trauma im Computerspiel: Mediale Repräsentationen mentaler Extremerfahrungen*. Transcript Verlag, 2022. <https://doi.org/10.1515/9783839461525>
- "Wonderland – *Alice: Madness Returns*". *Wiki Alice (Fandom)*. <https://alice.fandom.com/wiki/Wonderland> Fecha de acceso: 27 de septiembre de 2025.

## Ludografía

- Alice: Madness Returns*. Dirigido por American McGee, Spicy Horse, 2011.
- American McGee's Alice*. Dirigido por American McGee, Rogue Entertainment, 2000.